Тевтонский орден

Руководство пользователя



Содержание

Введение . . . 2
Системные требования . . . 2
Установка и запуск игры . . . 3
Описание игры . . . 3
Быстрый старт . . . 3
Главное меню . . . 4
Стратегическая часть, общие сведения . . . 4
Сражения, общие сведения . . . 23
Участники . . . 23
Цели сражения и условия победы . . . 24
Рода войск . . . 24
Внутриигровой интерфейс и управление . . . 25
Поле боя . . . 25
Управление камерой . . . 26
Мини-карта . . . 26
Панель управления . . . 27
Иконка отряда . . . 28
Индикатор отряда . . . 29
Окно состояния отряда . . . 30
Выделение отрядов . . . 31
Группировка отрядов . . . 31
Формация строя . . . 32
Плотность строя . . . 34
Режим поведения отряда . . . 35
Перемещение в точку и перестроение . . . 35
Атака противника . . . 36
Панель построения армий . . . 36
Внутриигровое меню . . . 38
Пользовательские сражения . . . 38
Стороны сражения . . . 39
Набор армии . . . 40
Интернет-игра . . . 41
Создание Интернет-игры . . . 43
Формирование армии . . . 45
Ход сражения в Интернет-игре . . . 46
Сетевая игра . . . 46
Настройка сервера игры . . . 47
Формирование армии . . . 48
Тактические советы . . . 49
Настройки игры . . . 50
Видео . . . 50
Эффекты . . . 51
Игра . . . 52
Звук . . . 53
Интерфейс . . . 54
Клавиши управления . . . 55
Удаление игры . . . 57
Техническая поддержка . . . 57
Авторы . . . 58

ВВЕДЕНИЕ

Пруссия - последний очаг язычества в Европе. Дикие земли, населенные людьми, полностью лишенными уважения к чужой собственности. Страшные земли... Для защиты от этой напасти, польский король пригласил в свои земли самых славных воинов того времени - братьев Тевтонского Ордена. В далеком 1230 году они основали Торн, свою первую крепость на берегу Вислы. Так открывалась новая страница Славы Тевтонского Ордена... Шаг за шагом, покоряя одну территорию за другой, наступая и отступая, одерживая победы и терпя поражения - Орден заполнял страницы истории, страницы Славы. Заполнял своим мечом... Проживите эти страницы, и Вы сможете сказать: «Я был там».

В благородное время рыцарей и великих битв приглашает достоверная и внимательная к деталям стратегия в реальном времени История войн 2: Тевтонский Орден».

«История войн 2: Тевтонский Орден» — реалистичная и историческая стратегическая игра в реальном времени.

Вам предстоит пройти нелегкий путь покорения Пруссии Тевтонским Орденом.

Усмирить пруссов, дать решительный отпор литовцам и руссам, отразить натиск монголов.

Удачи Вам!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальные*:

- Windows XP SP 2, Windows Vista или Windows 7
- Intel Pentium 2.0 ГГц или AMD 2000+
- 512 Мб оперативной памяти
- Видеокарта уровня GeForce 7300 или Radeon 9200, а также последняя версия драйвера для нее
- 3 GB свободного места на жестком диске
- DVD-ROM привод
- Звуковая карта, клавиатура, мышь
- Для игры через Интернет — высокоскоростное подключение от 128 кбит/сек

* Минимальные системные требования гарантируют работоспособность приложения и корректность выполняемых им функций на минимальных настройках игровой графики. Для получения максимального удовлетворения игрой и графикой следует ориентироваться на рекомендуемые системные требования.

Рекомендуемые:

- Windows XP SP 2, Windows Vista или Windows 7
- Intel Pentium 3.2 ГГц или Intel Core 2 Duo 1.6 или AMD 3000+
- 1.5 Гб оперативной памяти
- Видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon X1900, а также последняя версия драйвера для нее
- 3 GB свободного места на жестком диске
- DVD-ROM привод
- Звуковая карта, клавиатура, мышь
- Для игры через Интернет — высокоскоростное подключение от 256 кбит/сек

Не гарантируется работа на ноутбуках.

УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

Поместите диск игры в DVD-привод. Если функция автоматического распознавания дисков («Auto insert disk notification») включена в Вашей системе, на экране появится стартовое меню игры «История войн 2: Тевтонский Орден».

Если автоматическое распознавание дисков отключено, найдите в корневой папке диска игры файл «autorun.exe» и запустите его.

В стартовом меню выберите пункт «Установить». Будет запущен мастер установки игры, который по шагам проведет Вас через процесс установки. Следуйте его инструкциям.

В процессе установки на жесткий диск будут скопированы файлы игры, а в меню кнопки «Пуск» (Start) будет создана программная группа игры «1С\История войн 2: Тевтонский орден» (если Вы не указали другое имя в процессе установки), содержащая ярлыки для запуска игры, вызова этого файла, просмотра веб-сайтов игры, разработчиков и издателя, удаления игры.

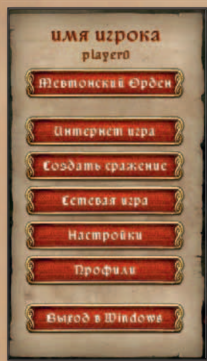
Для запуска игры выберите ярлык «История войн 2: Тевтонский Орден» на рабочем столе Вашего компьютера (если Вы не отменили его создание во время установки) или ярлык «История войн 2: Тевтонский Орден» в группе программ «1С\История войн 2: Тевтонский Орден».

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

БЫСТРЫЙ СТАРТ

1. Запустите игру.
2. В главном меню выберите «Тевтонский Орден».
3. Выберите «Новая кампания».
4. После загрузки стратегической карты управляйте своим Героем (см. «Стратегическая карта, общие сведения», а также справку по управлению в игре по кнопке «F1»).
5. Снимите игровую паузу (нажмите клавишу «P»).
6. Анализируйте, реагируйте, командуйте!

Главное меню



В главном меню Вы можете выбрать следующие разделы игры:

- **Тевтонский Орден. Проект «История Войн 2:** Тевтонский Орден» является ярким представителем исторически достоверных варгеймов и представляет собой комплексный продукт, состоящий из стратегической и тактической частей. Исследование игрового мира, захватывающий сюжет, полевые битвы, штурм и защита поселений, городов и замков - вот неполный перечень того, с чем вам предстоит столкнуться в игре «История Войн 2: Тевтонский Орден».
- **Интернет-игра.** Сразитесь с любым из тысяч реальных игроков-противников, добейтесь высокого ранга и места в он-лайн сражениях. См. подробнее в «Интернет-игра».
- **Создать сражение.** Сражения, которые Вы можете сконструировать сами, выбрав место действия, сражающиеся стороны и их состав. См. подробнее в разделе «Пользовательские сражения».
- **Сетевая игра.** Сражения, в которых Вашим противником выступают другие игроки в локальной сети. Подробнее о сетевой игре смотрите в разделе «Сетевая игра».
- **Настройки.** Здесь можно настроить игру — параметры видео, звука, управления и игрового процесса. Подробнее см. «Настройки игры».
- **Профили.** Здесь можно переключиться на другой профиль (который есть не что иное, как набор настроек и результатов прохождения игрока). С каким именно профилем сейчас запущена игра, видно в главном меню.
- **Авторы.** Посмотреть информацию о создателях игры.
- **Выход в Windows.** Закончить игру и выйти в Windows.

Стратегическая часть, общие сведения

Стратегическая карта в игре «История войн 2: Тевтонский Орден» является одним большим неразрывным миром, состоящим из замков, городов, сел и юнитов, населяющих мир, на которой происходит симуляция жизни в реальном времени.

Рассмотрим основные составляющие Стратегической части.

Страны-участники

В игре «История войн 2: Тевтонский Орден» принимают участие фракции:

- Тевтонский Орден.
- Пруссия.
- Польша.
- Священная Римская Империя.
- Скандинавия.
- Литва.
- Русь.
- Монголы.

Все страны-участницы связаны между собой дипломатическими отношениями. См. подробнее в разделе «Политика».

Населенные пункты

Населенные пункты в игре «История войн 2: Тевтонский Орден» бывают следующих типов:

- Города.
- Замки.
- Села.

Каждый населенный пункт принадлежит одной из стран и имеет свой экономический тип. См. подробнее в разделе «Экономика».

Юниты, населяющие игровой мир

На стратегической карте, вместе и независимо от игрока, присутствуют следующие юниты:

- Крестьяне.
- Военные патрули.
- Торговцы.
- Разбойники.
- Лорды.

Юнит на стратегической карте - персонаж, символизирующий армию или группу отрядов под одним знаменем.

Вы — один из Лордов, населяющих мир.

Взаимодействие с игровым миром

Управление Вашим героем на стратегической карте производится исключительно левым кликом мышки.

Клик по земле — отдает приказ переместиться в указанную точку, по достижению которой Ваш персонаж остановится и будет ожидать дальнейших указаний.

Клик по населенному пункту - отдает приказ прибыть в населенный пункт. По прибытии откроется меню взаимодействия с населенным пунктом. См. подробнее «Меню населенного пункта».

Клик по игровому юниту — отдает приказ встретиться с выбранным юнитом. По достижении откроется меню взаимодействия с юнитом. См. подробнее «Меню общения с юнитом».

Важные игровые параметры

Опыт Героя — зарабатывается в сражениях и выполнении заданий. От Опыта Героя напрямую зависит его Уровень.

Боевой опыт армии — зарабатывается в сражениях. Тратится на изменение характеристик отрядов в вашей армии.

Уровень героя — определяет количество лидерства и очков опыта у Героя.

Лидерство — определяет количество отрядов каждого класса, которым может управлять Герой. Лидерство напрямую зависит от уровня Героя.

Очки опыта — с каждым полученным Уровнем Героя Вы получаете 1 очко опыта. Очки опыта расходуются при увеличении Умений Героя.

Умения героя — параметры, влияющие на характеристики Героя и его армии. См. подробнее «Характеристики Героя».

Сюжетная линия

Сюжетная линия игры состоит из цепочки заданий. Двигаясь по сюжетной линии, Вы узнаете историю Героя и проживете основные моменты в истории покорения Пруссии Тевтонским Орденом. За каждое выполненное задание Вы будете получать дополнительный опыт, деньги и очки лидерства.

Стратегический интерфейс и управление

Интерфейс стратегической карты состоит из следующих элементов:

1. Стратегическая карта
2. Миникарта и панель управления
3. Новостная лента



Стратегическая карта отображает местность, на которой происходили исторические события, представленные в данной игре, а именно - покорение Пруссии Тевтонским Орденом; а также прилегающие к ней территории.

Игровое пространство стратегической карты является одним большим неразрывным миром, состоящим из замков, городов, сел и юнитов, населяющих мир, на котором происходит симуляция жизни в реальном времени.

Управление камерой на стратегической карте

Работа с камерой очень важна для оперативного контроля над происходящим на стратегической карте.

Управление камерой осуществляется как движением мыши, так и с помощью клавиатуры (см. раздел «Клавиши управления»).



- Если подвести курсор мыши к обозначенным на рисунке краям экрана, то камера начнет перемещаться в соответствующем направлении — вперед/назад (синие зоны), влево/вправо (зеленые зоны), по диагонали (серые зоны) и вращаться вокруг оси против/по часовой стрелке (желтые зоны).

Для тех же целей Вы можете пользоваться клавиатурными аналогами:

- Перемещать камеру в плоскости карты можно с помощью клавиш «W» «A» «S» и «D».
- Чтобы уменьшить высоту камеры, нужно прокрутить колесо мыши вверх, а чтобы увеличить высоту камеры, следует крутить колесо мыши вниз.
- Изменить высоту камеры можно клавишами «R» и «F».
- Вращать камеру - клавишами «Q» и «E».

Миникарта на стратегической карте



Мини-карта — непременный атрибут любой стратегии в реальном времени. Она позволяет быстро ориентироваться на стратегической карте, отображает ландшафт и основные объекты на нем, а именно: о населенных пунктах, реках, мостах, расположении ваших персонажей на карте (синие «птички»), союзных (серые «птички»), и о враждебных персонажах (красные «птички»).

Кроме информации, мини-карта также предоставляет возможности по управлению камерой: щелчок левой клавишей мыши переносит камеру к указанной точке.

Панель управления на стратегической карте — здесь сосредоточены основные функции управления Вашим персонажем.



1. Кнопка «Товары» — см. меню «Товары».
2. Кнопка «Журнал заданий» — см. меню «Журнал заданий».
3. Кнопка «Карта» — см. меню «Карта».
4. Кнопка «Армия» — см. меню «Армия».
5. Кнопка «Герой» — см. меню «Герой».
6. Кнопка «Меню» — вызов внутриигрового меню. Подробнее см. «Внутриигровое меню».
7. Блок краткой информации о Герое.
   - Уровень персонажа — здесь отображается текущий уровень персонажа.
   - Казна персонажа — здесь отображается текущая казна персонажа.
   - Боевой опыт персонажа — здесь отображается текущий боевой опыт персонажа.

Новостная лента — в левом верхнем углу экрана стратегической карты располагается новостная лента. В ней кратко выводятся основные новости игрового мира (военные, политические, текущие задания и т.д.).

Самые важные новости будут дополнительно поданы в виде писем в конвертах, чтобы Вы могли прочитать их позже.

Индикаторы юнитов

На стратегической карте, над каждым юнитом, располагается индикатор.

Индикатор юнитов показывает, к какому типу он принадлежит и какие отношения установлены между Вашими фракциями. Типы юнитов:

Крестьяне.

Военные патрули.

Торговцы.

Разбойники.

Цвет индикатора юнита также показывает, в каком отношении с вами находится его фракция:

- Синий — юнит принадлежит вашей фракции.
- Красный — юнит принадлежит враждебной фракции.
- Серый — остальные фракции (союзные и нейтральные).

Лорды носят гербы своей фракции:

Лорд Тевтонского ордена.

Лорд Пруссии.

Лорд Польши.

Лорд Священной Римской Империи.

Лорд Скандинавии.

Лорд Литвы.

 Лорд Руси.

 Лорд Монголов.

 Герой Игрока.

Клик по индикатору юнита отдает приказ встретиться с выбранным персонажем. По достижении цели откроется меню взаимодействия с юнитом. См. подробнее «Меню общения с юнитом».

Политика

Политика, общие сведения — все фракции связаны между собой дипломатическими отношениями.

Дипломатические отношения влияют в первую очередь на поведение персонажей в игре. Чем хуже отношения — тем чаще Вас будут атаковать. Враг прекращает с Вами торговлю.

Виды отношений:

- Союз
- Мир
- Дружественное
- Хорошее
- Нейтральное
- Напряжение
- Неприязнь
- Вражда
- Ненависть
- Война

На дипломатические отношения можно влиять двумя способами:

1. Атаковать другую фракцию.
2. Вступить в переговоры с другой фракцией.

Помните, что каждое действие по отношению к другой фракции влияет не только на отношения между вами, но и косвенно влияет на отношения с другими фракциями. Например, атака юнита одной из фракций не только ухудшит непосредственно Ваши отношения с атакованным, но и улучшит Ваши отношения с врагами атакованного и ухудшит отношения с его союзниками.

Политические переговоры — это основной способ влиять на отношения с другой фракцией.

Чтобы провести переговоры, Вы должны войти в меню «Карта» и выбрать в нем закладку «Дипломатия». Далее выберите фракцию, с которой хотите провести переговоры, и жмите кнопку «Переговоры».

Основные дипломатические предложения:

- Поднести дар — самый простой способ улучшить отношения. Можно поднести деньги или провинцию.
- Торговое соглашение — улучшит торговлю между вами.

- Договор о ненападении — обезопасит от внезапного нападения.
- Союзный договор — дает возможность просить союзника совершить определенные действия.
- Исполнение союза — переход в меню общения с союзником.
- Мирные переговоры — возможность прекратить войну.
- Нанести оскорбление — резко ухудшает отношения между вами.
- Разорвать отношения — ведет к разрыву всех отношений между вами.
- Выйти из союза — разрывает только союзный договор, оставляя остальные договора в силе.
- Объявить войну — Ваши фракции начнут военные действия.
- Потребовать денег — способ потребовать денег у другой фракции. Негативно сказывается на отношениях.
- Потребовать провинцию — возможность получить провинцию без боя. Крайне негативно сказывается на отношениях между вами.

Чем выше ваши отношения, тем проще Вам будет получить от вашего оппонента желаемый результат.

Торговля

Торговые операции — самый безопасный способ пополнить свою казну. Покупайте товары дешевле, а продавайте дороже - и ваша казна никогда не оскудеет.

Принять правильное решение о месте покупки или продажи товара поможет закладка «Экономика» в меню «Карта». Если на товаре Вы увидите значок — значит, этот товар выгоден к покупке/продаже в данном поселении.

Ресурсы игрового мира:

Еда — один из важнейших (постоянно расходуемых) игровых ресурсов.

Еда бывает трех видов: Рыба, Мясо, Хлеб. Каждый из них оказывает различное влияние на мораль вашей армии.

Если солдаты будут испытывать длительный недостаток продовольствия, у них понизится мораль, и они начнут дезертировать из вашей армии.

Деньги — основной ресурс для расчетов в игровом мире. Деньги требуются для любых целей: от восстановления потрепанных в боях отрядов до задабривания политических оппонентов.

Пополнить Вашу казну можно несколькими способами:

- Выполняя различные поручения.
- Заработать торговлей.
- Добыть в бою.
- Собрать налоги со своих земель.

Товары — производятся в населенных пунктах. Перечень товаров:

- Золотая посуда
- Серебряная посуда
- Драгоценности
- Золотые слитки
- Серебряные слитки
- Оружие элитное
- Доспехи элитные
- Элитная одежда
- Книги
- Украшения
- Парча
- Шелк-ткань
- Мех
- Оловянная посуда
- Воск
- Пергамент
- Специи
- Сукно крашенное
- Мед
- Одежда
- Лошади
- Шелк-сырец
- Квасцы
- Масло
- Оружие
- Доспехи
- Олово
- Шерсть
- Вино
- Металл
- Соль
- Сукно
- Хлеб
- Кожа
- Инструменты
- Канаты
- Мясо
- Рыба
- Уголь
- Зерно
- Камень
- Железная руда
- Древесина
- Шкуры
- Пенька

Получить товары можно двумя способами:

1. Купить в населенном пункте (вражеские — не будут торговать с Вами).
2. Получить в качестве трофеев в бою.

Продать товары Вы сможете только на рынках в населенных пунктах.

Помните, что каждое поселение в игре имеет свой экономический тип. В зависимости от этого типа поселение имеет производимые и потребляемые товары.

Формула успеха покупки:

Производство товара + забитый склад = выгодная покупка

Формула успеха продажи:

Потребление товара + пустой склад = выгодная продажа

Меню «Товары»

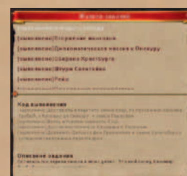


В этом меню отображается:

- Товары, находящиеся в обозе.
- Общее количество товара в обозе.
- Максимальная вместимость обоза.
- Текущее количество золота у Героя.

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню «Журнал заданий»



В этом меню отображаются:

- Активные задания.
- Выполненные задания.
- Ход выполнения выбранной задачи.
- Описание выбранной задачи.
- Вознаграждение, которое будет получено после выполнения задания.

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню «Карта»

Состоит из карты мира и из двух закладок:

1. Закладка «Дипломатия» — позволит Вам быстро ориентироваться в существующей политической ситуации.
2. Закладка «Экономика» — показывает экономику мира и позволит вам быстрее принимать верные экономические решения.

Если Вы хотите получить краткую информацию о населенном пункте — наведите на него курсор и прочтите нужную информацию во всплывающей подсказке.

В подсказке отображается следующая информация:

- Название населенного пункта.
- Фракция, к которой он сейчас принадлежит.
- Экономический тип населенного пункта.
- Приблизительная сила его гарнизона относительно вашей армии.

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Карта мира — схематически отображает игровую территорию с нанесенными на нее реками и населенными пунктами. Населенные пункты имеют три градации, обозначающиеся разными значками:

- Город
- Замок
- Село

Цвет значков показывает:

- Золотой — населенный пункт принадлежит выбранной фракции, либо указывает, где производится/потребляется выбранный товар.
- Синий — населенный пункт принадлежит вашей фракции.
- Красный — населенный пункт принадлежит враждебной фракции.
- Серый — населенный пункт принадлежит союзной или нейтральной фракции.

Закладка «Дипломатия»



Эта закладка отображает:

- Фракция — выберите из выпадающего меню нужную Вам фракцию.
- Количество городов фракции — выпадающее меню покажет, какие города входят в эту фракцию. Если выбрать город, камера на стратегической карте перенесется к нему.
- Количество замков фракции — выпадающее меню покажет, какие замки входят в эту фракцию. Если выбрать замок, камера на стратегической карте перенесется к нему.
- Количество союзников фракции — выпадающее меню покажет, какие фракции являются союзными для выбранной.
- Количество врагов фракции — выпадающее меню покажет, какие фракции являются врагами для выбранной.
- Общая численность войск фракции.

Закладка «Экономика»



Эта закладка отображает:

- Производство/потребление — выберите из выпадающего меню, какую именно информацию Вы хотите получить: о производстве или потреблении товара.
- Иконки товаров — позволяют выбрать товар, информация о котором Вам необходима.

После того, как Вы выбрали товар, населенные пункты, которые производят либо потребляют этот товар, окрасятся золотым цветом. При невыбранном товаре карта отображает политическую ситуацию для Вашей фракции.

Меню армии



В этом меню сосредоточена вся информация о составе армии персонажа.

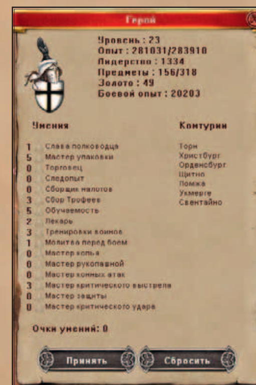
Если навести курсор на иконку отряда, Вы получите расширенную информацию об отряде.

Вы можете распустить отряд, находящийся в Вашей армии. Для этого выделите его (левый клик на иконке отряда) и кликните на кнопку «Распустить».

Отряд Героя (занимает первую ячейку в левом верхнем углу) — распустить невозможно.

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню персонажа



В этом меню сосредоточена вся информация о персонаже, его характеристиках и его владениях.

- Уровень — показывает текущий уровень Героя.
- Опыт — показывает текущий опыт Героя и условия перехода на следующий уровень.
- Лидерство — показывает текущее лидерство Героя.
- Предметы — показывает текущее количество товаров у Героя и максимальную вместимость его обоза.
- Золото — показывает текущее количество золота у Героя.
- Боевой опыт — показывает текущее количество боевого опыта у армии Героя.
- Очки умений — показывает текущее количество нераспределенных очков умений Героя.

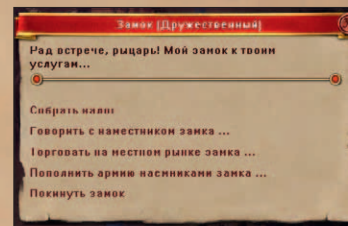
Характеристики персонажа:

- **Хозяйственник** - позволяет Вашей армии тратить меньше продовольствия на 5% за уровень.
- **Мастер убеждения** - увеличивает шанс убедить собеседника на 2% за уровень.
- **Мастер упаковки** - увеличивает вместительность обоза Героя на 10% за уровень.
- **Торговец** - улучшает цены при торговле.
- **Следопыт** - увеличивает скорость передвижения Героя на стратегической карте на 2% за уровень.
- **Сборщик налогов** - увеличивает доход с подконтрольных Вам владений на 20% за уровень.
- **Сбор Трофеев** - увеличивает количество трофеев в бою на 5% за уровень.
- **Обучаемость** - увеличивает количество опыта, получаемого в сражениях, на 5% за уровень.
- **Лекарь** - увеличивает шанс вернуть в строй павшего воина после окончания сражения.
- **Тренировки воинов** - увеличивает количество боевого опыта армии на 5% за уровень.
- **Молитва перед боем** - увеличивает мораль отрядов в бою.
- **Мастер копья** - увеличивает навык владения копьем всем пешим копейщикам в армии Героя.
- **Мастер рукопашной** - увеличивает навык атаки всем пешим мечникам и двуручным топорщикам в армии Героя.
- **Мастер конных атак** - увеличивает навык атаки всем кавалеристам в армии Героя.
- **Мастер критического выстрела** - увеличивает шанс нанести критический урон от выстрела на 1% за уровень.
- **Мастер защиты** - увеличивает навык владения рукопашным оружием при уклонении от удара.
- **Мастер критического удара** - увеличивает шанс нанести критический урон в рукопашной на 1% за уровень.

При наличии свободных очков умений Вы можете распределить их. Для этого нажимайте на стрелки возле изменяемых умений. Чтобы применить изменения, нажмите кнопку «Принять». Чтобы сбросить свой выбор, нажмите кнопку «Сбросить».

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню населенного пункта



В этом меню Вы сможете:

- Войти — этот пункт доступен только в городах и замках Вашей фракции. Выбрав его, Вы спрячете своего Героя в населенном пункте. Это позволит, например, спрятаться от преследующих вас врагов.
- Собрать налог — этот пункт доступен только в городах и замках, принадлежащих непосредственно Вам. Выбрав его, Вы получите собранные деньги в свою казну. Периодически объезжайте свои владения для сбора налогов.
- Говорить с наместником — наместник сообщит Вам последние новости.
- Торговать — здесь Вы сможете купить или продать товары. См. подробнее меню «Торговли».
- Пополнить армию — здесь Вы сможете пополнить, купить или улучшить свои отряды. См. подробнее меню «Меню управления отрядами».
- Покинуть — кликните, чтобы покинуть населенный пункт.

Меню торговли



В этом меню Вы сможете купить или продать нужные Вам товары.

С левой стороны меню располагается Ваш обоз, а с правой — склад населенного пункта.

Выберите товар в Вашем обозе, если хотите его продать.

В строчке «Цена продажи» Вы увидите цену за весь выделенный товар. По умолчанию всегда предлагается продать весь выбранный товар. Вы можете изменить количество продаваемого товара (стрелочки справа и слева от предлагаемого количества товара), или, нажав кнопку «Максимум» или «Минимум», выбрать максимум или минимум товара на продажу.

Если цена Вас устраивает — жмите клавишу «Продать».

Также, Вы можете продать сразу весь товар (за исключением продовольствия и лошадей) — нажав кнопку «Продать все».

Символ — появляется над теми товарами, которые выгодны к покупке или продаже в данном населенном пункте.

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню управления отрядами



В этом меню Вы сможете пополнить, купить или улучшить свои отряды.

С левой стороны меню располагается Ваша армия, а с правой — отряды, доступные к найму.

Выберите отряд, который Вам нужен.

Если Вы хотите его купить, нажмите кнопку «Купить».

Если Вы хотите его распустить, нажмите кнопку «Распустить».

Если Вы хотите его пополнить, нажмите кнопку «Пополнить».

Если Вы хотите изменить параметры отряда, нажмите кнопку «Тренировать». Откроется меню «Тренировки отряда». См. подробнее меню «Тренировки отряда».

В нижней части, над кнопками управления, выведена следующая информация:

- Текущее количество Вашего золота.
- Текущее количество Вашего лидерства.
- Текущее и максимально возможное количество отрядов уровня «Ополченцы».
- Текущее и максимально возможное количество отрядов уровня «Милиция».
- Текущее и максимально возможное количество отрядов уровня «Сержанты».
- Текущее и максимально возможное количество отрядов уровня «Рыцари».

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню тренировки отряда



В этом меню Вы сможете улучшить свои отряды.

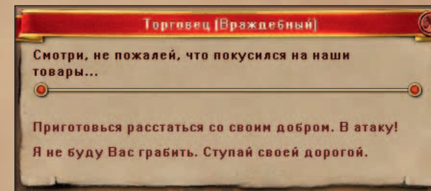
Меню состоит из двух блоков:

1. Изменение уровня и специализации отряда.
2. Изменение характеристик отряда, а именно:
    - Численности отряда
    - Уровня владения первичным оружием отряда
    - Уровня владения вторичным оружием отряда
    - Уровня морали отряда
    - Уровня самообладания отряда
    - Уровня «Командующего» (если выбран отряд Героя).

После выбора желаемых действий нажмите кнопку «Тренировать». Любые улучшения потребуют определенного количества «денег» и «боевого опыта».

Чтобы закрыть меню, нажмите кнопку в правом верхнем углу.

Меню общения с юнитом



В этом меню Вы сможете:

- Говорить с юнитом — он сообщит вам последние новости или предложит задание.
- Уйти — закончить диалог с юнитом.

Сражения, общие сведения

В сражениях в игре «История войн 2: Тевтонский Орден» Вы управляете армией одной из сторон для достижения победы. Победа достигается не только числом, но и, что гораздо важнее, умением. Умение в достижении победы — это знание и применение правил и приемов ведения средневекового боя.

В экране выбора сражения есть возможность включить фазу расстановки войск. Включив ее, Вы получаете возможность расположить свои войска, на своей половине карты, мгновенно в любой позиции. После завершения расстановки следует подтвердить свою готовность, нажав на кнопку в левом верхнем углу. После того как все игроки будут готовы, начнется сражение, и игрок сможет увидеть, где расположились его противники

Рассмотрим основные составляющие сражений.

Участники

В сражении принимают участие несколько армий — подконтрольная Вам армия и армия противника. В сетевой и пользовательской игре может быть несколько противников, а также управляемые компьютером союзники.

Перед началом сражения Вы попадаете в меню подготовки к бою.



В нем Вы увидите войска, которые будут принимать участие в сражении. Если Вы хотите провести автобой — установите соответствующую галочку. Чтобы начать сражение — воспользуйтесь кнопкой «Начать бой!».

Если в вашей армии есть отряды, участие которых в бою не желательно — Вы можете отправить их в резерв, и они не будут принимать участия в сражении. Для этого воспользуйтесь кнопкой «Резерв».

После окончания выигранного сражения Вы попадете в новое меню, в котором сможете забрать полученные трофеи и завершить сражение.



Цели сражения и условия победы

В большинстве сражений цель — одержать победу над противником путем уничтожения и обращения в паническое бегство его войск. Обычно, сражение считается выигранным Вами, когда уничтожены или бежали все отряды противника.

В сетевой игре условием победы или проигрыша может быть уничтожение или капитуляция всех противников либо в режиме игры “battlefield” игра на время за очки.

Рода войск

Ваши отряды и отряды противника в игре могут быть:

- Пешими и конными (кавалерийскими). Кавалерия, конечно, более маневренна, но имеет и свои слабые места.
- Легкими, средними и тяжелыми — в зависимости от доспехов, которые одеты на воинов. Легкие отряды практически не имеют защиты; рыцари же являются примером тяжелых отрядов.
- Разными по опыту — новички, ветераны и элитные. См. подробнее в разделе про состояние отряда.
- Стрелковыми и ближнего боя. К стрелкам относятся лучники и арбалетчики. У стрелков есть вторичное оружие (обычно меч), которым они могут воспользоваться при окончании стрел или рукопашной с противником.

ВНУТРИИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Интерфейс игры состоит из следующих основных элементов:

1. Поле боя
2. Мини-карта и Панель управления
3. Иконки отрядов подконтрольной армии
4. Окно состояния отряда



Поле боя

На поле боя представлена местность, на которой проходит сражение и участники этого сражения. Вы можете визуально видеть и контролировать местность, ее неровности и преграды; состав и расположение войск, их маневры и построения; контролировать общий ход боя и наслаждаться эпической картиной средневекового сражения.

Штурм крепостей

Штурм крепостей - в этом режиме между Вашей армией и армией противника находятся укрепления. Чтобы добраться до защищающейся стороны, Вам необходимо будет преодолеть эти укрепления.

Для преодоления укреплений в ваш арсенал включены:

Штурмовая лестница - предназначена для преодоления стен без их разрушения.

Осадная башня — то же, что и лестница, только более защищенная.

Таран - предназначен для разрушения крепостных ворот.

- неподвижная метательная машина, предназначенная для разрушения стен и поражения живой силы противника. Самая разрушительная машина, и дальше всех стреляет.

- передвижные метательные машины, предназначенные для разрушения стен, ворот, и поражения живой силы противника. Имеют различную скорострельность, разрушительную силу и точность попаданий.

Следует помнить:

Отряды, защищающие стены, имеют преимущества:

Все - более стойки по морали,

Стрелки - лучше стреляют,

Рукопашные - лучше дерутся.

Если стена разрушается, то все юниты, находившиеся на ней, погибают.

Управление камерой

Работа с камерой очень важна для оперативного контроля над происходящим на поле боя. Управление камерой осуществляется как движением мыши, так и с помощью клавиатуры (см. раздел «Клавиши управления»).

- Если подвести курсор мыши к обозначенным на рисунке краям экрана, то камера начнет перемещаться в соответствующем направлении — вперед/назад (синие зоны), влево/вправо (зеленые зоны), по диагонали (серые зоны) и вращаться вокруг оси против/по часовой стрелке (желтые зоны).
- Чтобы уменьшить высоту камеры, нужно прокрутить колесо мыши вверх, а чтобы увеличить высоту камеры, следует крутить колесо мыши вниз.



Для тех же целей Вы можете пользоваться клавиатурными аналогами:

- Перемещать камеру в плоскости карты можно по клавишам «W», «A», «S» и «D».
- Вращать камеру можно по клавишам «Q» и «E».

Кроме того, вращать камеру можно перемещая мышь с зажатым средним колесом.

Удобно управлять камерой и с помощью мини-карты: щелкнув левой кнопкой мыши в любом месте по мини-карте, вы переместите камеру к этому месту, не меняя направления камеры или или высоты камеры.

Вы также можете быстро переместить камеру на отряд на поле боя, дважды щелкнув на иконку отряда.

Вы можете установить режим постоянного следования камеры за отрядом, нажав клавишу «C». В этом режиме можно уменьшать и увеличивать масштаб. Режим следования камеры выключается после любой другой команды для камеры (на перемещение, вращения и т.д.).

Мини-карта



Мини-карта — непременный атрибут любой стратегии в реальном времени — дает важнейшую информацию о поле боя, его ландшафте и основных объектах на нем: преградах, мостах, расположении своих войск (синие «птички»), союзных (серые «птички»), и отрядах противника (красные «птички»).

Кроме информации, мини-карта также предоставляет возможности по управлению: клик левой клавишей мыши переносит камеру к указанной точке.

С помощью кнопок Панели управления «Увеличить масштаб»

и «Уменьшить масштаб» вы можете соответственно увеличить или уменьшить масштаб карты и отображаемых объектов. **Не забудьте,** однако, что при этом некоторые отряды выпадают из области видимости на мини-карте и Вы можете вовремя не увидеть тыловую или фланговую атаку противника!

Панель управления

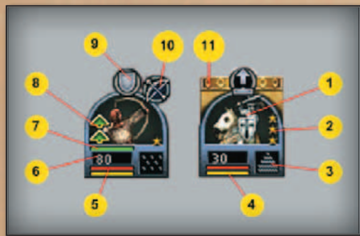
Панель управления — центр командования Вашими отрядами. Здесь сосредоточены все основные функции по управлению выбранными отрядами или игрой в целом.



1. Кнопка «Меню» — вызов внутриигрового меню. Подробнее см. «Внутриигровое меню».
2. Кнопки «Скорость игры» — блок из четырех кнопок, которые задают скорость происходящих событий в игре. Скорость игры никак не влияет на способности Ваших отрядов, она лишь позволяет дать больше времени для продумывания ситуации в сложных моментах и, наоборот, сократить ожидания длительных армейских переходов. Скорость может быть:
   a. Нормальная — события происходят в реальном масштабе времени.
   b. Ускоренная — течение времени ускорено, события происходят быстро.
   c. Пауза — течение времени приостановлено, события не происходят.
3. Кнопки изменения масштаба мини-карты (см. «Мини-карта»)
4. Кнопка «Отменить все приказы» — позволяет остановить отряд на марше или отменить атаку цели, но не может вывести отряд из сражения, в которое он втянут.
5. Кнопка «Идти» — задает перемещение отряда шагом.
6. Кнопка «Бежать» — задает перемещение бегом (галопом). Отряд может не исполнить этот приказ, если условия местности или степень усталости отряда не позволяют ему перемещаться бегом.
7. Кнопки формаций — см. «Формация строя».
8. Кнопки плотность строя — см. «Плотность строя»
9. Кнопки режимов поведения — определяют реакцию отряда на противника. См. подробнее в «Режим поведения отряда».
10. Панель построения армий — см. подробнее «Панель построения армий».

Иконка отряда

Отряд — Ваша основная единица которой Вы командуете и с помощью которой решаете задачи сражения. Внимательное отношение к каждому отряду и грамотное управление ими — залог победы. Игра предоставляет для этого максимум возможностей в иконке отряда и окне основных состояний.



1. Вид отряда — отображает род войск отряда (кавалерия/пехота, стрелки/мечники/копейщики/рыцари и т.д.), его общий уровень (знатный/незнатный) и геральдическую принадлежность (герб).
2. Ранг отряда — определяет его опытность:
   a. новобранцы (нет звездочек).
   b. опытный (одна звездочка).
   c. ветеран (две звездочки).
   d. элитный (три звездочки).
3. Формация и плотность — этот комплексный индикатор отображает форму построения отряда (круг, линия, клин) и его плотность (плотное, нормальное и редкое). См. подробнее Формации и плотность строя.
4. Индикатор физического состояния — отражает полноту физических сил отряда. Чем меньше (короче) этот индикатор, тем хуже отряд сражается и защищается.
5. Индикатор морального состояния — отражает полноту морального духа отряда. Чем меньше (короче) этот индикатор, тем менее охотно отряд выполняет команды и склонен к бегству с поля боя.
6. Численность отряда — отражает текущую численность отряда. Когда отряд несет потери и это значение уменьшается, Ваше внимание привлекается мигающим красным цветом цифр.
7. Индикатор запаса стрел — отражает запас стрел (арбалетных болтов) для стрелковых отрядов. После полного расходования запаса стрел (индикатор полностью погашен) отряд может участвовать только в рукопашной.
8. Режим перемещения — отображает текущий режим перемещения: стоит (нет символов), перемещается шагом или бежит.
9. Индикатор режима поведения — отображает заданное отряду поведение, которое определяет его реакцию на приближающегося противника — «Держать позицию», «Атаковать», «Избегать столкновения» см. «Режим поведения отряда».
10. Индикаторы особенных состояний — эти индикаторы говорят об особенных состояниях отряда, которые имеют большое значение для его способности сражаться.
    a. Отряд сражается.
    b. Отряд под обстрелом.
    c. Отряд ведет обстрел.
    d. Отряд капитулирует.

11. Признак «королевского» отряда — предводителя нации или этого сражения.

Мигание иконки отряда красным или зеленым светом — показывает текущую оценку отряда на окружающую его обстановку, а также прогноз на недалекое будущее (зеленый — все хорошо, можно развивать; красный — внимание опасность).

Индикатор отряда

На поле боя Ваши отряды и отряды противника сопровождаются индикаторами. Индикатор отрядов показывает, кому принадлежит данный отряд и род войск. Ваш отряд будет отмечен синими цветом, союзный отряд — серым, а вражеский — красным цветом.

Род войск, к которому принадлежит отряд:

 ударная пехота

 пешие стрелки

 копейщики

 ударная кавалерия

 конные стрелки

Отдельным индикатором обозначается отряд командующего.

 дополнительный индикатор отряда командующего

Отряд можно выбрать щелкнув по его индикатору, тогда индикатор подсветится желтым цветом.

 индикатор выбранного отряда

По индикатору также можно узнать о моральном состоянии отряда: когда на индикаторе мигает белый флаг — это означает, что мораль отряда было поколеблена. Когда белый флаг не мигает, а постоянно закрепился — это означает, что отряд разбит и покидает поле боя в панике.

 индикатор паникующего отряда

Приказ атаковать противника можно отдать не только щелчком по самому вражескому отряду, но и по его индикатору.

Окно состояния отряда

Важнейшими параметрами состояния отряда, которые влияют на то, как отряд сражается и определяет, фактически, его силу являются те или иные бонусы которые влияют на:

- способность отряда атаковать (первая колонка);
- воодушевленность происходящим (вторая колонка);
- способность выдерживать обстрел (третья колонка);
- способность стрелять (четвертая колонка, только для стрелковых отрядов).



Общие бонусы складываются из отдельных бонусов, которые дают значения базовых характеристик (заданных самим отрядом, не изменяются) и динамических характеристик (зависящих от состояния и развития событий — изменяются в ходе сражения).

К базовым характеристикам относятся:

1. Текущее оружие, которым экипирован отряд.
2. Броня — степень защищенности воинов отряда, но одновременно и их «тяжеловесность».
3. Опытность отряда. Чем выше опыт Ваших отрядов, тем эффективнее они сражаются, меньшие потери несут и способны дольше выдерживать неблагоприятные ситуации, не бросаясь в панику.
4. Моральный ранг. Чем выше моральный ранг отрядов, тем более они устойчивы к неблагоприятным ситуациям, крепче держат оборону и стремительнее атакуют. Отряды с низким моральным рангом быстрее впадают в панику и бегство.

К динамическим характеристикам относятся:

5. Потери — количество убитых воинов в отряде. Чем меньше остается рядом товарищей по оружию, тем более склонны солдаты к панике.
6. Количество раненых (в процентах от текущего состава). Чем больше количество раненых бойцов, тем хуже отряд сражается и менее устойчив морально.
7. Степень усталости отряда. Уставшие, измотанные отряды сражаются хуже свежих и более склонны покинуть поле боя.
8. Находится ли отряд под огнем стрелков противника. Под обстрелом противника отряд как получает потери так и теряет в морали.
9. Моральный дух. Чем больше деморализованы отряды, тем хуже они сражаются, и менее склонны выполнять Ваши приказы (вплоть до бегства с поля боя).
10. Плотность строя. Чем плотнее строй, тем лучше он выдерживает атаки противника, но тем более он подвержен потерям от обстрела противником.
11. Прикрытие тыла/флангов. Для отряда рассматривается прикрытие фронта, тыла, правого и левого флангов. Чем лучше прикрыт отряд, тем больше бонусов к его атаке и лучше мораль.
12. Скорость, с которой перемещается отряд. Отряд, который встречает противника на ходу, гораздо менее защищен и слабее атакует.
13. Местность. Если отряд передвигается по пашне, по заболоченной местности и броду, он получает замедление и не может передвигаться бегом (галопом).

14. Дисциплина — насколько хорошо подчиняется отряд Вашим приказам.

Следует также иметь в виду, что не все параметры, влияющие на отряд и его поведение, определяются данным перечнем, в расчетах принимаются во внимание множество скрытых параметров, зависящих, например, от вида оружия, высот местности, предыдущего хода сражения и т.д.

Выделение отрядов

Любая команда, будь то перемещение, атака или изменение режима поведения, действует для выбранных отрядов. Выбранный отряд выделяется:

- В иконке отрядов
- На игровом поле
- На индикаторе отряда
- На мини-карте

Для того, чтобы выбрать какой-то отдельный отряд можно:

- Щелкнуть по нему на игровом поле
- ИЛИ щелкнуть по его иконке в ряду иконок отрядов
- ИЛИ сделать двойной щелчок на по его иконке чтобы выбрать отряд и навести на него камеру

Кроме того, существуют способы удобного выбора нескольких отрядов:

- Чтобы выбрать все отряды нажмите Ctrl+A
- Для того, чтобы выбрать все отряды данного типа (например, всех стрелков) можно нажать:
  - F9 — выбрать все кавалерийские отряды
  - F10 — выбрать все пехотные отряды
  - F11 — выбрать все стрелковые отряды
- Для того, чтобы выбрать все отряды одного вида (например, тяжелые рыцари) можно дважды щелкнуть по отряду на поле боя.
- Чтобы выбрать группу отрядов можно:
  - щелкнуть по флажку группы отрядов или нажать 1, 2, 3 и т.д., а для выбора группы 1, 2 и 3 соответственно
  - дважды нажать 1 (т.е. 11), 2 (т.е. 22) и т.д. чтобы выбрать эту группу и перенести камеру на нее.
- Чтобы выбрать несколько отрядов рамкой, зажмите левую кнопку мыши и не отпуская ее двигайте мышь — все попавшие в пересечение с рамкой отряды будут выбраны.
- Если держать зажатой кнопку Shift можно выделять отряды по-одному, добавляя их к выбранному набору

Полный перечень возможных способов выбора отрядов с использованием клавиатуры смотрите в разделе «Клавиши управления».

Группировка отрядов

Для удобного управления отрядами во время динамичных сражений игры История войн 2: Тевтонский Орден имеется возможность объединять их в группы. Команда, отданная группе, считается отданной каждому отряду в группе.

- Чтобы объединить выбранные отряды в группу можно нажать кнопку «Группировать» или клавишу Insert — отряды будут объединены в группу с присвоением следующего свободного номера.
- Чтобы объединить выбранные отряды в группу можно нажать Ctrl+1 (группа «1»), Ctrl+2 (группа «2») и т.д.
- Чтобы разгруппировать выбранные отряды нажмите снова кнопку «Группировать» или клавишу Delete. При этом разгруппированные отряды остаются выделенными.



Формация строя

Как и в настоящем сражении, отряд в игре История войн 2: Тевтонский Орден это организованная упорядоченная военная единица. В зависимости от формы отряда и взаимного расстояния между отдельными воинами могут существенно отличаться способность юнитов как сражаться, так и выдерживать натиск противника, в том числе в виде стрел.

В зависимости от формы умозрительной фигуры, которая объединяет всех воинов отряда, отряд может быть в одной из формаций:

- **Линия/Колонна** — основная формация пехоты, воины стоят рядами друг за другом. Когда ширина строя гораздо больше его глубины это называют линией; когда же глубина гораздо больше ширины — это колонна. Применяется в основном пехотой при встрече противника, атаке и на марше.





- **Клин** — основная формация кавалерии и тяжелых пеших рыцарей. Позволяет как таран пробивать линию противника сохраняя хорошую защищенность. В первом ряду находится один всадник (наиболее знатный и сильный), во втором — три, в третьем — пять, и так далее.



- **Круг** — специальное круговое построение пехоты (обычно копейщиков), которое позволяет очень эффективно отражать атаки вражеской кавалерии с любой стороны. Воины образуют круг оружием наружу так, что фронт фактически находится со всех сторон вокруг отряда.



Отряд, который находится в состоянии паники (мигающий белый флажок) откажется выполнить приказ на изменение формации или плотности строя — восстановите нормальное состояние отряда и попробуйте повторить приказ.

Плотность строя

Плотность строя определяет то, как хорошо защищены отдельные воины и насколько они уязвимы для противника. Плотность может быть в общем случае «плотная», «нормальная» и «редкая».

- Плотный строй полезен при рукопашной схватке с противником, прорыве линий или, наоборот, удержании противника.
- Редкий строй является крайне полезным под огнем противника, т.к. больше стрел летит мимо.

Для некоторых формаций некоторые плотности недоступны, см. таблицу ниже.

	Редкая	Нормальная	Плотная
Линия			
Клин	–		
Круг	–		

Отряд, который находится в состоянии паники (мигающий белый флажок) откажется выполнить приказ на изменение формации или плотности строя — восстановите нормальное состояние отряда и попробуйте повторить приказ.

Режим поведения отряда

Отряд в игре История войн 2: Тевтонский Орден имеет некоторую свободу принимать собственные решения в зависимости от того, какой режим поведения Вы ему установили:

- Агрессивный — отряд будет атаковать ближайшего противника, попадающего в область видимости и преследовать его.
- Держать позицию — отряд будет оставаться на месте, встречая противника. Отряд не выполняет самостоятельных атак приближающихся противников и не покидает позицию для его преследования, кроме маневра поворота для встречи противника фронтом строя.
- Избегать столкновения — отряд избегает столкновения с противником, отходя с позиций в сторону противоположную угрожающему отряду. Полезно для стрелков или заманивания противника.
- Огонь по приказу (только для стрелков) — отряд стрелков не будет самостоятельно вести огонь по противнику, вошедшему в радиус поражения, а только по явному приказу.

Перемещение в точку и перестроение

Для перемещения выделенного отряда или группы отрядов в некоторую точку на местности можно щелкнуть правой клавишей мыши на игровом поле в этой точке или на мини-карте.

Чтобы отряд выполнял перемещение бегом (галопом для кавалерии) можно сделать двойной щелчок для перемещения в заданную точку или выбрать кнопку «перемещаться бегом» когда отряд уже находится в движении.

Если текущая формация отряда линия/колонна, то чтобы отряд в конечной точке изменил ширину фронта зажмите левую клавишу мыши и начинайте двигать мышь — появится индикатор конечной позиции. Двигайте мышь для вращения направления фронта и изменения его ширины. Глубина фронта при этом достраивается автоматически на основании размера отряда и его плотности построения.



Обратите внимание — в формациях «клин» и «круг» отряды не могут изменять свою ширину фронта или глубину.

Отряд, который находится в состоянии паники (мигающий белый флажок) откажется выполнить приказ на перемещение — восстановите нормальное состояние отряда и попробуйте повторить приказ.

Атака противника

Для того, чтобы атаковать противника выбранным отрядом или группой отрядов надо щелкнуть на противнике на поле боя или его мини-индикаторе — при этом курсор должен принять форму:

 меча (для не стрелковых отрядов)

 лука со стрелой (для стрелковых отрядов)

 комбинации лука и меча для выбранных отрядов разных типов

Для начала обстрела противника выбранным отрядом стрелков или группой стрелков (лучников или арбалетчиков) также кликните на отряде противника на игровом поле или его мини-индикаторе. При этом, обратите внимание, курсор отобразится в виде:

 начать обстрел противника

 начать частичный (не эффективный по дальности) обстрел противника

 подойти на позицию и начать частичный обстрел противника

Чтобы подойти на расстояние максимальной эффективности используйте непосредственно управление перемещением отряда стрелков — подведите их в нужную точку.

Для того чтобы увидеть дальность стрельбы своих стрелков стоит зажать кнопку Z, дальность будет показана в виде желтого круга.

Атака стрелками — это, фактически, команда начать обстрел противника. Чтобы Ваши стрелки начали рукопашную, закинув луки за спину, надо отдавать команду атаки с зажатой клавишей Alt.

Отряд, который находится в состоянии паники (мигающий белый флажок) откажется выполнить приказ атаки — восстановите нормальное состояние отряда и попробуйте повторить приказ.

Панель построения армий

В сражениях игры История войн 2: Тевтонский Орден, как и в настоящих сражениях, очень важным является взаимное расположение и взаимодействие войск. Сочетания расположения и порядка построения армии называется армейским построением и выполняется над несколькими выбранными отрядами или всей армией.

Для выбора того или иного армейского построения можно воспользоваться кнопкой «Панель построения» и задать такие построения:

 Стрелки впереди, за ними пехота, конница сзади

 Стрелки впереди, пехота сзади, конница справа

 Стрелки впереди, пехота сзади, конница слева

 Стрелки впереди, пехота сзади, конница с обеих флангов

 Стрелки сзади, пехота спереди, конница с обеих флангов

 Стрелки сзади, пехота спереди, конница слева

 Стрелки сзади, пехота спереди, конница справа

 Конница спереди, за ними пехота, стрелки сзади

Количество рядов, в которые будут выстраиваться войска, задаются переключателем, который указывает количество рядов:

 Построение в один ряд

 Построение в два ряда

 Построение в три ряда



Для изменения ширины построения фронта армии и взаимного расположения выбранных отрядов зажмите левую кнопку мыши и не отпуская ее двигайте мышь — при этом появится индикатор расположения воинского построения. Двигайте мышь для определения направления фронта армии и его ширины, при этом глубина фронта и расположения отрядов будет рассчитываться автоматически на основании выбранных отрядов, их формаций и выбранного количества рядов построения. Остановитесь на нужной конфигурации и отпустите кнопку мыши.

Внутриигровое меню

По нажатию клавиши ESC Вы всегда можете вызвать внутриигровое меню, с помощью которого можете:

- Получить информацию о целях и задачах сражения
- Сохранить или загрузить сохраненную игру
- Переиграть сражение с начала
- Изменить настройки
- Сдаться в сражении и выйти в основное меню или дерево кампании
- Прекратить игру и выйти в Windows



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Все сражения уже выиграны, а хочется еще? Интересно свести на поле боя никогда реально не встречавшиеся стороны? Для всего этого существует режим игры «Пользовательское сражение», где Вы можете самостоятельно создать и в дальнейшем разыграть сражение.

Создание сражения идет в два этапа. На первом этапе вы можете задать время суток и выбрать карту, на которой будет идти сражение.



На втором этапе Вы формируете армии, принимающие участие в этом сражении.

Стороны сражения



На этом экране Вы можете создать до 6 армий, принимающих участие в сражении:

- Сторону (фракцию), которая будет принимать участие в сражении — для этого щелкните по гербу или по красной ленточке внизу.
- Быть на Вашей стороне или противником. Об этот говорит цифра «I» (Ваша армия или союзники) или «II» (противник).
- Режим поведения для армий управляемых компьютером: атакующий (скрещенные мечи), оборонительный (щит) и смешанный (скрещенные мечи и щит).

Каждый отряд, принимающий участие в сражении, стоит некоторых условных денежных единиц. Лучше экипированные и опытные отряды стоят «дороже».

Создание армий ограничено:

- «Бюджетом» условных денег, которые Вы можете потратить на набор армии;
- 20 отрядами одной армии.

Набор армии



На экране набора армии необходимо сформировать армию, определив количество и состав отрядов, ее составляющих.

- Уникальные отряды — отряды, представленные лидерами и знатью стороны, которая принимает участие в сражении. Обратите внимание, что почти все персонажи представленные в этом списке имеют конный и пеший вариант отряда, а выставить на поле боя его можно только в одном варианте (либо конным, либо пешим). Щелкните по отряду, чтобы добавить его в армию.
- Стандартные отряды — здесь располагаются основная «рабочая сила» армии. Щелкните по отряду, чтобы добавить его в армию.
- Армия игрока — выбранные отряды, которые будут принимать участие в сражении за эту армию. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы исключить отряд из состава.
- Настройки отряда — здесь Вы можете прокачать некоторые характеристики у выбранных отрядов (например, численность), опираясь на доступный Вам «бюджет».
- Сторона — здесь Вы можете выбрать сторону, которую Вы укомплектовываете.

Задав состав армий для всех принимающих участие сторон, Вы полностью подготовили сражение. Осталось нажать кнопку «Готово»!

Интернет-игра

Сражениями игры «История войн 2: Тевтонский Орден» можно насладиться с друзьями или такими же любителями игры — для этого существует игра через Интернет. Главная особенность Интернет-игры — это то, что игра идет не с компьютером, а с живыми оппонентами, что дает еще более острые впечатления от игры.

В Интернет-игре может принять участие от 2х до 6ти игроков (для игры 5 или 6 игроками подходят только «большие» сетевые карты). В Интернет-игре выигрывает тот, кто уничтожил или обратил в бегство всех противников либо выиграл по очкам на время, в случае игры в режиме «battlefield».

Для начала игры через Интернет выберите «Интернет-игра» в главном меню — появится окно ввода электронного адреса (e-mail), который необходим Вам для регистрации и входа в игру.



В этом окне введите ваш электронный адрес (e-mail), который будет использоваться как ваш основной идентификатор. Если вы забудете пароль, то вы можете получить письмо с вашим паролем на этот электронный адрес.



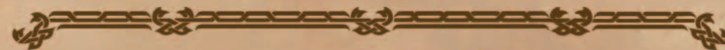
Если вы ввели новый e-mail, тем самым вы создаете новую учетную запись Интернет-игры и откроется окно, в котором Вам надо будет задать основные данные, а именно:

- Имя-псевдоним (nickname), которое будет видно другим игрокам и будет отображаться в данных статистики по сражениям.
- Ключ игры — этот ключ уникальный для каждого экземпляра игры и нанесен на внутренней стороне упаковки, под диском.
- Пароль — ваш пароль для доступа к вашей учетной записи Интернет-игры.
- Страна — название страны, которое вы хотите, чтобы видели другие игроки.
- Электронный адрес — тот e-mail для которого создается эта учетная запись.

Позже скорректировать все эти данные вы сможете на закладке «Профиль» основного экрана Интернет-игры.

Основной экран Интернет-игры приведен на этом рисунке.





В верхней половине расположен список запущенных и ожидающих игроков Интернет игр. Вы можете присоединиться к игре, в которой количество игроков меньше максимального. Игры, отмеченные значком «*» защищены паролем — Вам необходимо знать этот пароль, чтобы присоединиться к игре.

Нижнюю половину занимает чат и список игроков (справа внизу). У выбранного в списке игроков вы можете посмотреть профиль, отправить приватное сообщение, игнорировать сообщения от игрока или присоединиться к чат-комнате.

Чтобы присоединиться к запущенной Интернет-игре выберите ее в списке и нажмите кнопку «Вход».

Чтобы создать собственную интернет-игру, нажмите кнопку «Создать».

Создание Интернет-игры



Основные параметры создаваемой сетевой игры задаются в таком окне, где необходимо указать:

- Имя игры — это имя будет видно другим игрокам в их списке Интернет-игр.
- Пароль — чтобы поиграть только со своими знакомыми, задайте пароль для игры и сообщите им этот пароль.
- Максимум игроков — сколько игроков может присоединиться к игре.

Детальные параметры игры устанавливаются в окне настройки Интернет-игры, как приведено на следующем рисунке.



В верхней левой части экрана можно видеть список присоединившихся к игре игроков, открытые места, выбрать нацию за которую играть и одну из двух сторон, за которую играть.

Вместо недостающих игроков можно выбрать следующие варианты:

- ИИ-Оборона — компьютерный оппонент будет играть в оборонительном режиме.
- ИИ-Агрессивный — компьютерный оппонент будет играть в активном наступательном режиме.
- ИИ-Свободный — компьютерный оппонент будет выбирать поведение в зависимости от текущей ситуации.
- Закрыто — не ждать игрока и не давать армии компьютера играть за этого игрока.

В верхней правой части расположены основные параметры создаваемой игры, а именно:

- Деньги — «денежный» лимит на закупку армий игроками.
- Лимит пауз — количество постановок на паузу, которое разрешено в игре или отключить возможность ставить игру на паузу.
- Сложность — сложность игры: нормальная или легкая.
- «Бэтл филд» — в этом режиме игры, игроки будут сражаться за стратегические точки. Для захвата точки необходимо выбить врагов от палатки и находиться впритык с ней. Обладание хотя бы одной такой точкой, позволяет восполнять потерянные Вами войска. Игра может вестись до победы либо на время за очки. При игре за очки, игрок игравший более эффективно, меньше теряя своих и больше убивая врага, получает большее количество очков. По истечению времени, игрок набравший большее количество очков побеждает. Второй путь к победе — захват всех стратегический точек у врага, и полное уничтожения всех его отрядов.
- Расстановка — включает фазу расстановки войск перед сражением. После загрузки карты, вам будет предложено мгновенно перемещать войска на своей части карты. После завершения расстановки, вам необходимо нажать кнопку в левом верхнем углу экрана, символизирующую что Вы готовы.
- Туман войны — включает ограничение на видимость вражеских отрядов и перемещение камеры.
- Время суток — выбор времени суток, в которое будет происходить сражение: утро, день, вечер или ночь.
- Карта — выбор из имеющихся в наличии карт той, на которой будет проходить сражение.

Для выбора состава своей армии необходимо выбрать кнопку «Закупка армии».

Формирование армии

Окно закупки армии приведено на рисунке ниже.



В этом окне вы можете сформировать свою армию «закупкой» необходимых отрядов. Отдельные элементы этого окна:

- (1) Армия игрока — сформированная Вами армия. «Продать» отряд можно щелчком правой кнопки мыши по иконке отряда.
- (2) Уникальные отряды — отряды, которые могут быть закуплены только в ограниченном количестве и только в варианте либо пеших либо конных отрядов. Чтобы «купить» этот отряд просто щелкните по нему левой кнопкой мыши.
- (3) Стандартные отряды — отряды, которые могут быть закуплены в любом количестве, насколько это позволяет количество имеющихся «денег». Чтобы «купить» этот отряд просто щелкните по нему левой кнопкой мыши.
- (4) Автозакупка — нажмите эту кнопку, чтобы сформировать армию автоматически.
- (5) Выбор стороны, для которой закупается армия.
- (6) Количество доступных «денег».
- (7) Общее количество воинов в сформированной армии.
- (8) Настройки отряда — для выбранного отряда можно увеличить его численность, навыки владения оружием, уровень морали и самообладания. Это, конечно же, потребует определенного количества «денег».
- (9) Кнопка «Готов» — нажмите ее, когда ваша армия будет сформирована, количество «денег» на ее совершенствование потрачено и вы готовы к началу сражения.

Ход сражения в Интернет-игре

Игра через интернет идет, в целом, как и в одиночной игре, но имеет свои особенности:

- Вы можете обмениваться сообщениями с игроками — используйте клавиши «Y» (для отправки сообщения всем игрокам) и «T» (для отправки сообщения только союзникам).
- Использование паузы может быть ограничено правилами сервера.
- Недоступно ускоренное течение времени.

Если Вы не победитель сражения, то после того, как Ваши войска полностью уничтожены или обращены в бегство, Вы можете остаться в качестве наблюдателя и посмотреть развитие сражения между другими игроками.

Игровой сеанс заканчивается после победы одного из игроков и можно перейти к созданию новой игры.

Если игра показалась Вам слишком сложной, попробуйте играть на «Легком» уровне сложности. Установите Сложность игры «Легкая» на экране «Настройки \ Игра»

СЕТЕВАЯ ИГРА

Игра по локальной сети в целом аналогична игре через Интернет, но имеет следующие принципиальные отличия:

- В списке доступных игр вы видите только игры, запущенные в рамках вашей локальной сети.
- Результаты сражения не сохраняются и не доступны в общей статистике игроков.

Вы можете подключиться к существующему серверу игры или запустить игру как сервер, к которому будут присоединяться другие игроки.



Для присоединения к существующему серверу игры, выберите его в списке и нажмите «Присоединиться». Вы попадете в экран набора армий (см. ниже) где сможете выбрать себе сторону, за которую вы будете играть и укомплектовать ее отрядами. Также, там Вы сможете подождать остальных игроков и договориться с ними о дополнительных правилах игры, если это необходимо, используя внутриигровой чат.

Настройка сервера игры



Если Вы создаете свой сервер игры, Вам необходимо указать ряд параметров, определяющих его настройку:

- Имя сервера — имя сервера, как оно будет отображаться в списке для других игроков в сети.
- Пароль — чтобы ограничить подключение к игре нежелательных Вам игроков — установите пароль доступа к серверу и сообщите этот пароль желательным игрокам.
- Максимум игроков — ограничение на максимальное количество игроков, которые могут принимать участие в сражениях.
- Ограничение пауз — лимит пауз, которые могут использовать игроки. Если выбрать «Не ограничено», то это ограничение не будет применяться.
- Стиль игры — определяет стиль игры с учетом морали, самообладания или аркадный режим.
- Время суток — время суток, в которое будет происходить сражение.
- Карта — одна из заготовленных карт разного размера и сезона, на которой будет проходить сражение.

Формирование армии

Подключаетесь ли Вы к существующему серверу или создаете свой, в итоге Вы попадаете на экран комплектации своей армии.



Этот экран в целом аналогичен экрану формирования армии «Пользовательского сражения», со следующими особенностями:

- Внизу экрана имеется чат для общения с игроками. Во время комплектации армии, в комнате ожидания вы можете посылать сообщения игрокам и наблюдателям. Для этого внизу экрана расположены необходимые элементы управления.
- Имеющиеся 6 слотов распределяются между всеми игроками сетевой игры и ими управляются. Если вы создатель сервера, Вы можете удалять присоединившихся нежелательных игроков.

Закончив комплектацию своей армии, нажмите кнопку «Готов» и Вы можете видеть статус других игроков и начать игру.

Тактические советы

1. Следите внимательно за состоянием Ваших отрядов — оно меняется постоянно и определяет то, как отряд действует.
2. Используйте игровую паузу для оценки ситуации и раздачи приказов.
3. Ваша сила — во взаимодействии отрядов, не отправляйте отряды поодиночке. Даже слабые арбалетчики, прикрытые тяжелой конницей, могут нанести огромный урон противнику. Слабость войска — в разобщенности отрядов.
4. Старайтесь атаковать противника с тыла и флангов.
5. Ваш главнокомандующий обладает горном, поднимающим мораль, это может оказаться крайне полезным в тяжелой ситуации.
6. Старайтесь атаковать один отряд противника несколькими своими и не позволяйте делать противнику то же самое.
7. Не стремитесь добить паникующий отряд противника — лучше атакуйте соседний. Так Вы будете сеять панику среди врага и добьетесь победы с меньшими потерями.
8. Не позволяйте вашим войскам слишком увлекаться погоней и бездействовать — все время направляйте их на нужные цели или ставьте в нужные позиции.
9. Старайтесь уничтожить вражеского командующего и берегите своего.
10. Помните о «дружественном огне»! Обстреливая лучниками два сражающихся отряда, Вы обстреливаете один свой отряд.
11. Используйте сохранение при достижении определенных успехов в ходе сражения.
12. Играйте и выигрывайте!

Настройки игры

Видео



- *Разрешение*. Разрешение экрана в пикселах и частота обновления экрана. Доступны только значения, поддерживаемые вашей видео-картой и монитором.
- *Широкий экран*. Изменение пропорций изображения для широкоэкранных моделеймониторов или плазма-дисплеев.
- *Тайлы и декали*. Качество прорисовки поверхности на ландшафте в целом и отдельных элементов. Влияет на производительность.
- *Текстуры*. Качество изображения, определяемое детализацией используемых текстур объектов. Чем меньше заданное качество, тем выше производительность.
- *Геометрия*. Качество изображения, определяемое детализацией 3D объектов. Чем меньше заданное качество, тем выше производительность.
- *Трава*. Определяет качество отображаемой травы на поверхности земли.

Эффекты



- *Тип шейдера*. Модель используемого пиксельного шейдера — определяется возможностями вашей видеокарты и влияет на качество и совместимость.
- *HDR освещение*. Применяется ли эффект высококонтрастного освещения. Влияет на производительность.
- *Горизонт*. Определяет, отображается ли дальний план изображения. Влияет на производительность.
- *Тени*. Определяет наличие или отсутствие динамических теней у объектов. Влияет на производительность.
- *Частицы*. Определяет отображение эффектов пыли, брызг.
- *Трава*. Определяет, отображается ли трава на поверхности земли.
- *Попиксельное освещение*. Определяет, применяется ли модель попиксельного освещения.

Игра



- *Стиль игры*. Степень достоверности и одновременно сложности игры. «Легкий» режим не учитывает влияние морали и самообладания ваших войск, в результате чего противник гораздо легче обращается в бегство.
- *Стиль камеры*. Определяет ограничения на положение камеры в игре — горизонтальная или более вертикальная.
- *Скорость перемещения*. Скорость перемещения камеры в игре. Большие значения делают управление более динамичным, но требуют большей тонкости движений.
- *Скорость вращения*. Скорость вращения камеры в игре. Большие значения делают управление более динамичным, но требуют большей тонкости движений.
- *Автопауза*. Происходит ли автоматическая остановка игры при возникновенииважных изменений в состоянии отрядов (падение морали).

Также, внизу окна Вы можете увидеть назначенные клавиши. В игре эта же информация доступна по клавише F1.

Звук



- *Общая громкость*. Общая громкость выводимого звука.
- *Отключить звук*. Отключить все звуки игры.
- *Интерфейс*. Громкость воспроизведения звуков интерфейса.
- *Окружение*. Громкость воспроизведения звуков окружения.
- *Музыка*. Громкость воспроизведения музыки.
- *Эффекты*. Громкость воспроизведения эффектов игры.
- *Громкость речи*. Громкость воспроизведения голосов.

Интерфейс



- *Выделение юнитов*. Отображать выделенные войска на поле боя. Отключение этой возможности делает изображение реалистичнее, но управление сложнее.
- *Подсказки*. Отображать ли подсказки к элементам интерфейса.
- *Индикаторы отрядов*. Отображение краткого индикатора стороны принадлежности и рода войск отряда. Отключение этой возможности делает изображение реалистичнее, но управление сложнее.
- *Отрядная информация*. Отображение информации о динамических параметрах отряда (см. подробнее «Окно состояния отряда»). Подробная информация дает важное представление о причинах «бонусов» и «штрафов» отряда и дает основание для принятия тех или иных тактических решений.
- *Подсветка курсором*. Подсвечивать по наведению курсора все, только свои отряды, только отряды противника или отключить эту опцию.
- *Автоподсветка*. Подсвечивать автоматически все, только свои отряды, только отряды противника или отключить эту опцию.
- *Режим интерфейса*. Определяет, будут ли отображаться мини-карта и иконки отрядов.
- *Смещение экрана мышью*. Будет ли смещаться экран при приближении к его границам указателя мыши.

Клавиши управления

Выбор и группирование

Ctrl + A	Выбрать все отряды
Alt + A	Снять выделение со всех отрядов
F9, Ctrl + C	Выбрать все кавалерийские отряды
F10, Ctrl + I	Выбрать все пехотные отряды
F11, Ctrl + M	Выбрать все стрелковые отряды
Shift + F9...F11	Добавление к уже выделенным
Alt + F9...F11	Снятие выделения
Ctrl + 1, 2…0	Сгруппировать выбранные отряды под данными номерами 1, 2... 0
Shift + 1, 2…0	Добавление к уже выделенным
Alt + 1, 2…0	Снятие выделения
Insert	Сгруппировать выбранные отряды под следующим свободным номером
Delete	Разгрупировать отряды, оставив их выбранными. Если выбрано всего несколько отрядов, они покинут группу
1, 2…0, левый клик мышки на иконке отряда	Выбрать данные группы
11, 22…00, двойной левый клик мышки на иконке отряда	Выбрать данные группы и передвинуть камеру к их позиции, или к позиции самого важного юнита (если выбранные отряды рассредоточены)
Левый клик мышки на местности	Снять выделение со всех отрядов
Левый клик мышки на отряде	Выделение отряда
Ctrl + левый клик мышки на отряде	Добавить к уже выделенному
Shift + левый клик мышки на отряде	Добавить к уже выделенному
Alt + левый клик мышки на отряде	Снять выделение с отряда
Двойной левый клик мышки на отряде	Выбор всех юнитов данного типа.
Левый клик мышки на иконке отряда	Выделение отряда
Ctrl + левый клик мышки на иконке отряда	Добавить/убрать к уже выделенному
Shift + левый клик мышки на иконке отряда	Добавить/убрать к уже выделенному
Alt + левый клик мышки на иконке отряда	Снять выделение с отряда

Управление отрядами

Tab	Открыть/закрыть меню армейских построений
Backspace	Отменить отданные приказы
O	Атакующий режим
H	Режим удерживания позиции
B	Режим уклонения
N	Управление режимами стрельбы
Z	Показать радиус стрельбы стрелков
Правый клик мышки	Идти
Alt + правый клик мышки	Атаковать только в рукопашную
Двойной правый клик мышки	Бежать

F5	Построиться в клин
F6	Построиться в линию
F7	Построиться в круг
Page Up	Увеличить скорость отряда (группы)
Page Down	Уменьшить скорость отряда (группы)
Удержание пробела	Показать текущий пункт назначения и заданное построение
–	Уменьшить плотность построения
=	Увеличить плотность построения
Ctrl + –	Уменьшить ширину построения
Ctrl + =	Увеличить ширину построения
, (запятая)	Повернуть отряд (группу) против часовой стрелки
. (точка)	Повернуть отряд (группу) по часовой стрелке

Управление камерой

R, колесико мышки, Ctrl + вверх	Отдалить камеру
F, колесико мышки, Ctrl + вниз	Приблизить камеру
W, вверх	Передвинуть камеру вперед
A, влево	Передвинуть камеру налево
S, вниз	Передвинуть камеру назад
D, вправо	Передвинуть камеру направо
Q, Ctrl + влево	Повернуть камеру против часовой стрелки
E, Ctrl + вправо	Повернуть камеру по часовой стрелке
C	Прикрепить камеру к отряду
Двойной левый клик мышки на иконке отряда	Выделить отряд и переместить к нему камеру
Alt + левый клик мышки на иконке отряда	Переместить камеру к отряду без смены выделения
Удержание средней кнопки мышки	Приблизить камеру
Ctrl + F2, F3, F4	Сохранить позицию камеры
F2, F3, F4	Активировать камеру с сохраненной позиции
Alt + PrintScreen	Скриншот без интерфейса
PrintScreen	Скриншот с интерфейсом

Управление игрой

F1	Помощь
P, Pause/Break	Пауза
Num+	Увеличить скорость игры
Num-	Уменьшить скорость игры
Esc	Внутриигровое меню
Наведение курсора над отрядом или его иконкой	Вывод информации об отряде
Ctrl + S	Сохранить игру
Ctrl + Shift + S	Сохранить игру как...
Alt + M	Убрать/показать один из элементов
M	Убрать/показать все элементы

Установка и запуск игры

Для удаления игры воспользуйтесь функцией «Добавление и удаление программ» (“Add and Remove programs”) в «Контрольной панели» (“Control panel”) Windows.

При удалении игры Ваши сохраненные игры и сделанные скриншоты игры остаются в папке “Real Warfare 2 - Teutonic order” в папке «Мои документы», если Вы не выбрали опцию при удалении игры «Удалить сохраненные игры».

Техническая поддержка

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных играх, изданных фирмой «1С-СофтКлаб», обратившись в службу технической поддержки. Чтобы специалисты оказали вам эффективную помощь, при обращении в службу поддержки необходимо иметь под рукой тексты системных сообщений об ошибках, а также подробное и точное описание проблемы, в том числе обстоятельств, при которых она возникает.

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке Интернет-соединения.

Контактная информация

Тел.: **+7 (495) 981-23-72** (понедельник—пятница с 9:30 до 20:00 по московскому времени).

Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте **support@1c-softclub.ru**

В письме обязательно укажите:

* точное название приобретенного продукта;
* регистрационный номер или код для техподдержки;
* максимально подробное описание проблемы;
* конфигурацию вашего компьютера.

Перед обращением в службу технической поддержки обязательно уточните:

- марку и модель компьютера;
- марку и модель процессора;
- объем оперативной памяти;
- марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
- марку и модель звуковой карты;
- информацию о драйверах.

Перед отправкой письма ознакомьтесь с правилами составления обращения, представленными на странице **http://www.softclub.ru/users/support.asp**

http://www.softclub.ru

http://games.1c.ru

Авторы

Unicorn Games Studio

Ведущий программист
Николай «Hate» Матийчук

Ведущий игровой дизайнер
Александр «Professor» Марасин

Ведущий художник
Ярослав Павлишинец

Ведущий аниматор
Владислав Мелкумов

Контент-менеджер
Максим «Maxim Suvorov» Горбань

Исторические консультации, тексты
Тарас «Tatarik» Волынец
Александр «Professor» Марасин
Ярослав Павлишинец

Офис-мама
Ольга Билека

Программирование
Сергей «IsiSerg» Лищишин
Сергей «Shuher» Лебёдкин
Владимир «Faust» Нестерук

Анимация
Наталья Слепцова

Игровая графика
Светлана Атаманчук
Светлана Славинская
Сергей Шатерный
Роман Бороденюк
Роман Несин

Звукорежиссер
Олег «Metys» Бондаренко

Музыка

Композитор
Евдоким Решетько

Вокал
Анна Чайковская
Евдоким Решетько

Альт
Орест Крыса

Валторны
Александр Прокопчук

Барабаны
Константин Бушинский

Перкуссия
Евдоким Решетько
Тимофей Решетько

Жалейка, гобой, гитары, имитация тара и сантура
Евдоким Решетько

Бас
Дмитрий Бем

Клавишные
Дмитрий Бем
Евдоким Решетько

Аранжировка
Евдоким Решетько
Дмитрий Бем

Звукорежиссура
Евдоким Решетько
Тимофей Решетько

Звукоинженер
Дмитрий Бем

Продюссирование
Евдоким Решетько

Сопродюсер
Эдуард Приступа
с Timoxa Records
с Yellow Barrow Records

Видео

Интро-ролики
Светлана Славинская
Владислав Мелкумов
Наталья Слепцова

Промо-ролики
Светлана Славинская
Владислав Мелкумов
Наталья Слепцова

ЗАО «1С»

Исполнительный продюсер
Сергей Герасев

Продюсеры
Ирина Данчеева
Константин Шаврук

Продакт менеджер
Александр Майоров

Звукорежиссер озвучания
Ирина Петросянц

Актер озвучания
Виталий Петров

Дизайн и верстка упаковки
Виктория Черкасова

Продвижение и PR
Анатолий Субботин
Никита Путилин
Феликс Яковлев
Андрей Динеев

Также, выражаем нашу сердечную признательность и благодарность за искреннюю поддержку комьюнити и администрации ресурса twow.ru

Отдельное громадное спасибо - нашим родным и близким людям, которые вместе с нами вложили в работу над проектом неоценимый ресурс - свое терпение и понимание

© 2011 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены. Игра разработана компанией Unicorn Games.



1С-СофтКлаб

© 2011 ООО «1С-СофтКлаб».Все права защищены.
Игра разработана компанией Unicorn Games.